

ZTRACENÝ OSTROV ARNAK

PÁTRÁNÍ PO PROFESORU KUTILOVI



Když naši malou společnost navštívil štědrý sponsor s nabídkou financování expedice, stěží jsme tomu mohli uvěřit. Cílem výpravy má být nalezení ztracené expedice profesora Kutila, jež beze stopy asi před rokem zmizela neznámo kde. Profesor byl znám především pro své ilusorní názory ohledně existence jistého neprobádaného ostrova, ztraceného kdesi ve vodách Pacifiku.

Samořejmě jsme velkorysou nabídku ihned přijali. S profesorovou prací jsem byl do jisté míry obeznámen, ale přesto se celá výprava ukázala být mnohem náročnější a překvapivá, než jsme očekávali. Nutno přiznat, byl jsem několikrát v pokušení vše vzdát a pravděpodobně bych neodolal, nebýt mé drahé studentky Antoinette Dupree. Konečně lze říci, že to byla ve skutečnosti ona, kdo hledaný tajuplný ostrov objevil. Její houževnatost a zápal mne nepřestávají udivovat.

Žel život není naplněn pouze příjemnými překvapeními. Právě jsem odhalil, že Antoinette se rozhodla naši výpravu opustit a bádát na vlastní pěst. Ke svým plánům přemluvila nemálo členů výpravy a podařilo se jí zformovat samostatnou družinu. Musel jsem být slepý, že jsem to přehlížel! Antoinette je výjimečnou pečlivou žačkou s vášní pro vzdělání a byla mi i dobrým přítelem. Ale snad je ještě příliš mladá, příliš žádostivá po uznání a slávě. Přesto vyzařuje inspiraci a mnozí podlehli jejímu nadšení.

Naše výprava měla být schopna čelit těm nejroztodivnějším nástrahám. Ale nyní se obávám, že roztržení družiny může snadno zapříčinit náš neúspěch.

Pátrání po profesoru Kutilovi

Úvod do pravidel kampaně

Budeš potřebovat základní hru Ztracený ostrov Arnak a musíš znát pravidla pro sólo hru. Ta najdeš na [arnak.game](#).

V každé kapitole se dozvíš, jaké změny je třeba udělat během přípravy hry a kterou stranu hracího plánu máš použít. Zbytek připrav podle standardních pravidel pro sólo hru.

Kampaň je možné hrát i s fialovými akcemi z mini rozšíření, které také najdeš na [arnak.game](#).

Nové termíny

V kampani se objevuje několik nových prvků:

• Zvláštní pravidla

Seznámíš se s nimi vždy na začátku dané kapitoly, jak budeš postupovat kampaní.



• Cíle

Když dosáhneš všech vytyčených cílů, vyhráváš kapitolu. I poté je ale třeba dohrát všech pět kol, aby sis mohl zapsat výsledné skóre.


• Úkoly

Jejich splnění není podmínkou vítězství v kapitole, ale mohou ti vylepšit skóre a případně zajistit lepší odměnu do příštích kapitol.

• Příběhové značky

K označení určitých míst v příběhu budeš potřebovat několik žetonů, mincí apod. Můžeš použít např. žetony rezerv . Žeton začínajícího hráče  bude sloužit jako zvláštní příběhová značka. Soupeř příběhové značky nezískává ani neodstraňuje.

• Příběhové karty

Každá kapitola má vlastní balíček příběhových karet. Můžeš si je vytisknout, nebo používat aplikaci. Pokud pravidla neříkají jinak, před hrou vždy zamíchej celý balíček pro danou kapitolu a polož jej poblíž herního plánu. Pokaždé, když získáš  otoč svrchní kartu a ihned ji vyhodnoť.

• Odměna

Na konci kapitoly obvykle získáš nějakou odměnu v závislosti na tom, kolik úkolů jsi splnil.

Bodování a vítězství

Obtížnost se nastavuje na začátku kampaně a v jejím průběhu se nemění. Budeš si tak moci snadno porovnat skóre s jinými hráči.

Kapitolu **vyhráváš**, jestliže dosáhneš všech cílů. Porovnej své skóre se soupeřiným – rozdíl mezi nimi představuje tvou **převahu**. K vítězství nepotřebuješ porazit soupeřku, v kampani můžeš pokračovat i s **negativní převahou**.

Kapitolu **prohráváš**, jestliže nestihneš dosáhnout všech cílů. Skóre si nezapisuj a zkus odehrát kapitolu znovu.

Výsledek kampaně se spočítá po dohrání závěrečné kapitoly tak, že se sečtou tvé **převahy** v jednotlivých kapitolách.

Setkání se soupeřkou

Nastav si obtížnost soupeřčina balíčku pro celou kampaň. Vol pečlivě, se stejnou obtížností bys měl hrát až do konce, pokud si budeš chtít porovnat skóre s ostatními hráči.

Obtížnost spočítáš tak, že sečteš hodnotu všech karet soupeřky, které budeš používat. Zelené mají hodnotu 0, červené 1 a fialové 2.

V tabulce níže je uvedeno jednak označení obtížností, jednak výchozí suroviny. Ty se mohou od sólové hry lišit.

0. ZAHRADNÍ PRŮZKUMNÍK:



1. PRŮZKUMNÍK:



2. DOBRODRUH:



3. ZKUŠENÝ PRŮZKUMNÍK:



4. STOPAŘ:



5. VŮDCE EXPEDICE:



6. RENOMOVANÝ ARCHEOLOG:



7. NEÚNAVÝ OBJEVITEL:



8. SVĚTOVĚ UZNÁVANÝ ARNAKOLOG:



9. VYVOLENÝ BOHA ARA-ANU:



10. REINKARNACE BOHA ARA-ANU:



I. kapitola – Ztracená výprava

Ostrov, na něj jsme dorazili, vypadal nedotčeně. Leč již brzy jsme narazili na stopy lidské přítomnosti – vrak aeroplánu blízce pobřeží. Překvapivě se zdá, že se správným vybavením bychom mohli být schopni jej zprovoznit. Jaký objev!

Během cesty k vraku jsme vyrušili podivné stvoření – obrovskou sovu, již jsme zprvu pokládali za kamennou sochu. Jak jsme se ale přiblížili, sova se nečekaně vznesla a odletěla. Náš ubohý kuchař je z toho stále v šoku. Tvrdí, že sova nesla cosi ve spárech – snad knihu? Kdyby to tak byl některý z deníků profesora Kutila! Musíme udělat vše pro to, abychom jej našli!

Prozatím jsme se rozhodli, že budeme pátrat po stopách výpravy v džungli u pobřeží. Snad se nám podaří nalézt nějaké přezívši. Zároveň doufáme, že objevíme výše zmíněnou sovu a tajemnou knihu, jež odnesla, neboť ta může obsahovat cenné informace.

V pralese jsme však narazili na stvůry, kterých jsme dosud jinde nespatriili. Obří, majestátní a hrizoznačné. Některé se staly přátelštějšími poté, co jsme jim nabídli různé dárky; jiné se kupodivu zklidnily, když jsme je porazili v souboji – téměř zkrátka, potloukaly se kolem nás, a občas nám dokonce i pomohly. Opravdu, s něčím takovým se nelze setkat nikde jinde na světě. Doufám, že budu mít dostatek času tento jev prostudovat.

Antoinette a její následovníci se rozhodli pro jiný postup a soustředí se především na studium objevených ruin. Nevím, jaký cíl ve skutečnosti sledují, ale s jistotou lze říci, že o nalezení profesora Kutila zatím nejeví nejmenšího zájmu. Možná si chce přivlastnit veškeré zásluky za objevení a prozkoumání ostrova?

Příprava hry

Změny v přípravě jsou vypsány v následujících krocích. Zbytek hry připrav dle obvyklých pravidel pro sólo hru.

Krok 1

- Použij stranu herního plánu s **CHRÁMEM PTAČÍHO BOHA**.



- Pro tuto kapitolu odstraň z balíčků artefakt Kamenný klíč a předmět Štětce.



- Předměty Dvouplošník a Zápisník odlož stranou, budeš je potřebovat v kroku 2 a 3.

Krok 2



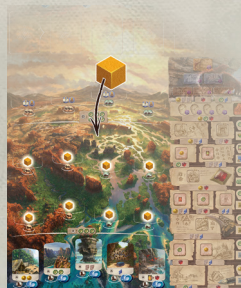
- Lokalitu se dvěma kompasu zakryj lokalitou úrovně se zříceným letadlem. Pod destičku zastrč kartu Dvouplošníku.

Krok 3



- Na políčko stupnice bádání s ilustrací sovy polož místo žetonu objevu značku .
- Destičku sovího strážce umísti vedle herního plánu a zastrč pod ni kartu Zápisníku.

Krok 4



- Na herní plán nerozmisťuj žádné sošky.
- Místo toho polož na každou lokalitu úrovně jednu .

Krok 5



- Z balíčků soupeřiných akcí odstraň destičku s archeologem a kompasem (pouze pro tuto kapitolu).





Krok 6

- Dle zvolené obtížnosti si vezmi výchozí suroviny.








Zvláštní pravidla

K vítězství v této kapitole potřebuješ nalézt a přemoci svého strážce.




Objevení nové lokality

- Nemůžeš objevovat žádné lokality úrovně .
- Kdykoliv objevíš lokalitu úrovně :
 - Lízni si 2 destičky lokalit, jednu si zvol a ihned vyhodnoť její efekt. Druhou vrať dospodu sloupečku.
 - Vždy, když probudíš strážce, si vezmi  z dotyčné lokality.
 - Poté otoč příběhovou kartu. Přečti si ji a zvol si jednu ze dvou nabízených možností.
 - Pak umístí odebranou příběhovou značku vedle stupnice bádání – vedle prvního řádku zdola, kde ještě značka neleží. Svými žetony můžeš postupovat pouze do řádků, vedle kterých již  leží.




Bádání

-  se počítá jako příběhová značka. Do tohoto řádku nemusíš umísťovat .
- Svými žetony  a  smíš bádát pouze v řádcích označených  nebo .
- Nad řádkem se svým strážcem smíš bádát až tehdy, když strážce porazíš.
- I řádky nad svým strážcem (vč. chrámu) musíš nejprve zpřístupnit pomocí .




Příběh

-  je příběhová značka. Když jej ve hře získáš, otoč příběhovou kartu.
-  je zvláštní příběhová značka. Když se dostaneš na takto označené políčko na stupnici bádání, značku tam nech a přečti si text v těchto pravidlech označený .
- Poté, co dosáhneš políčka se svou, můžeš (jako svou hlavní akci) přemoci svého strážce.

Lokalita se zříceným letadlem


- V této kapitole ji považuj za lokalitu .
- Jako svou hlavní akci můžeš zaplatit 5 mincí a vzít si kartu *Dvouplošník* na ruku. (Nemusíš mít přítom na této lokalitě svého archeologa.) Pokud to uděláš, odstraň lokalitu se zříceným letadlem ze hry a dále hraj s odkrytou běžnou lokalitou  .

Soupeřka



- Soupeřka nemá v této kapitole k dispozici akci s kompasem, takže má v balíčku pouze 9 akcí.
- Soupeřka může při bádání vstupovat i na řádky dosud neoznačené příběhovými značkami.
- Soupeřka neobjevuje nové lokality ani strážce. Má-li to udělat, vezme si místo toho 1 náhodný žeton  ze zásoby (nebo 2, pokud by měla objevit lokalitu  a umístí jej lícem vzhůru na svou hráčskou desku jako obvykle: Za každou jedinečnou  získá na konci 3 body, za ty na políčku -1 pak 2 body.


Cíle

K vítězství v této kapitole musíš splnit tyto 2 cíle:

-  – Postup svým žetonem lupy na políčko označené žetonem začínajícího hráče.
- Poraz svého strážce.

Úkoly

- Pokud dosáhneš řádku s  svým žetonem zápisníku, získáš 4 body.
- Pokud splníš předchozí úkol bez toho, abys odstranil kartu *Zápisníku*, získáš další 3 body.
- Pokud dosáhneš chrámu se svým žetonem , získáš 5 bodů.

Tento text si přečti poté, co se svým žetonem lupy dosáhneš :



Konečně se nám podařilo vystopovat svou k prastarou chrámu. Ještě jsi sou pokřivenými nápisy. Sovi strážce toto místo jistě bránil a kapy starodávnych tabulek. Sada se, že je posedy všim, co souvisí se psaním. Mělo by nám to být ku pomoci?

Sovího strážce porazíš pouze tak, že mu obětuješ 3 tabulky. S poraženým strážcem nakládej jako obvykle (můžeš využít jeho odměnu). Kartu *Zápisníku* si vezmi na ruku.

Tento text si přečti poté, co porazíš svého strážce:



Chetlelou pokusů a omylem jsme zjistili, že sova se eklinu poté, co ji nabídneme nějaké tabulky do sbírky. a dokonce nám dovolila vyhledat si v hrnčičce ovnu podezřelou knihu. Dvořte, že se a na dovine více o zanevřech profesora Zkutila.

Odměny

Za vítězství v této kapitole získáváš odměnou, kterou si můžeš přenést do další kapitoly – budeš začínat s následující kartou naspodu svého balíčku:

- Pokud jsi dosáhl všech cílů v této kapitole, získáváš *Zápisník*.
- Pokud jsi také splnil **jeden** z úkolů, můžeš si místo *Zápisníku* vybrat jeden z předmětů ze svého balíčku (v ceně nejvýše 3 mince).
- Pokud jsi také splnil **více** úkolů, můžeš si místo *Zápisníku* vybrat jeden z předmětů ze svého nebo soupeřčina balíčku (v ceně nejvýše 3 mince).

Poznamenej si, jakou odměnu sis zvolil, abys s ní mohl příště začít.

II. kapitola – Přeživší

Studium profesora deníku přineslo ovoce – sice jsme zatím nerozluštili vše, ale alespoň víme, kam měli namířeno. Musíme neprodleně vyrazit za nimi.

Zjistili jsme, že strážci, jež jsme si naklonili, často setrvávají v naší blízkosti, a dokonce nám pomáhají pohybovat se po džungli rychleji. To bude obzvláště užitečné teď, když začínáme v této rozlehlé pustině pátrat po stopách Tutily výpravy.

Po několika dnech jsme konečně začali nacházet stopy lidské přítomnosti. Znepokojující je, že mnohé z nalezených věcí se zdají být téměř nepoškozeny. Co se asi mohlo výpravě přihodit tak hrozného, že byli nuceni se vzdát cenného vybavení? Ač je to přinejmenším znepokojující, musíme doufat.

Příprava hry


Změny v přípravě jsou vypsány v následujících krocích. Zbytek hry připrav dle obvyklých pravidel pro sólo hru.

Krok 1

Odměna z I. kapitoly:




- Umísti kartu **Zápisníku** (popř. jinou kartu, kterou jsi získal za odměnu v předchozí kapitole) na spodek svého balíčku.

Soupeřka

- Během přípravy žetonů legend polož jeden ze  na desku soupeřky. V chrámu tak zůstane jen jediný.



Krok 2



- Použij stranu herního plánu s **CHRÁMEM HADÍHO BOHA**.
- Místo sošky umísti na každou lokalitu  jeden náhodný předmět s cenou .
- Na lokality  rozmísti sošky jako obvykle.

Krok 3



- Na konce 2., 6. a 8. řádku na stupnici bádání polož .
- Na konec 4. řádku polož  jako zvláštní příběhovou značku.
- Balíček příběhových karet pro tuto kapitolu rozděl na 3 části podle rubů. Z každého balíčku náhodně vyber 1 kartu a dle obrázku je polož lícem dolů vedle řádků 2, 6 a 8 na stupnici bádání.



Krok 4

Dle zvolené obtížnosti si vezmi výchozí suroviny.




Zvláštní pravidla

K vítězství v této kapitole musíš dosáhnout chrámu dříve než soupeřka a získat zbývající . Navíc musíš získat 2 sošky.





Objevení nové lokality

- Dokud nedosáhneš pole záchrany pomocníků na stupnici bádání, nemůžeš objevovat lokality .
- Při objevení lokality  získáš místo sošky vyložený předmět. Umísti jej na spodek svého balíčku. Jinak funguje objevování jako obvykle.


Bádání

- Jako svou hlavní akci můžeš ze hry odstranit jednoho z poražených strážců. Za to můžeš zdarma bádát buď  nebo  (i v případě, že jsi už využil odměnu od strážce). Obzvláště se to může hodit na zaplacení ceny za postup . Nelze využít k tomu, aby sis vzal žeton legendy.

Příběh

- Kdykoliv tvůj žeton  dosáhne řádku s , otoč připravenou příběhovou kartu.
-  značí jeden z cílů. Když se k němu dostaneš s žetonem , přečti si v pravidlech příslušný text.
- Příběhová karta, kterou získáš po dosažení Ztraceného chrámu, nabízí místo žetonu objevu volitelný bonus. Můžeš se nejdříve podívat na zakryté žetony objevů a až pak se rozhodnout.




Soupeřka

- Když nepřátelská výprava objeví lokalitu , získají daný předmět a náhodnou sošku ze zásoby (lícem vzhůru), podle standardních pravidel. Jedinečné sošky budou na konci hry za 3 body a opakující se za 2.



Cíle

K vítězství v této kapitole musíš splnit všechny tyto cíle:

-  – Dosáhni pole záchrany pomocníků se svým žetonem .
- Dosáhni Ztraceného chrámu dříve než soupeřka.
- Získej zbývající .
- Získej 2 sošky.

Úkoly

- Pokud máš na konci hry alespoň 2 nepoužité sošky, získáš 4 body.
- Pokud nemáš na konci hry žádné karty Strachu, získáš 3 body.


Tento text si přečti poté, co dosáhneš pole záchrany pomocníků:



Mašli! Jsme přejívníci! Stejí! Jsme tomu mofli! Jpru
 uvřit. Během sledování strážce uslyšela Nataša po-
 deřely skřabavy zvuk. Předpokládají, že jde o dal-
 sího strážce, obzřetivě se k němu přibíjovala, ale
 co spatřila, nemohlo být překvapivější. Byl to člen
 výpravy profesora Xutila.

Štete, co se během útoku strážci musel odde-
 lit od skupiny, již nebyl s to opět se s nimi spojit.
 Nepokrybné ma 3 nateho příchodu upřimou radost.
 Vrine tehy, že profesor tuhy prockázel, a vime také,
 kam jřvba ma namřeno. Šry se vydali klouběji do
 vřtrogeni, kde doufaji zdkumentovat chrám kaafko
 bofa Kar-Kala, neviděho bofa síly, svru a valky.
 Nebude to snadná cesta, ale přinejmenším již máme
 jasný cíl. Doufejme jen, že se tam dostaneme dříve
 než štítomette. Je-li profesor stále ještě naživu, měli
 bychom jej nalézt první, neb si nejsme vůbec jist

Prejvíší

- Zvolený pomocník se ke tvé výpravě připojí vyčerpaný, jako obvykle. Poznamenej si, který z pomocníků to byl – tuto informaci budeš potřebovat později.
- Odted' můžeš objevovat lokality .

Závěr

Štete, co se nám podarilo otevřít bránu a rojštít
 několiť napsiřu na stěnach, se nyní domůvrame, že tento
 chrám střeží vchod do tajného labyrintu podzemních cko-
 deb. Může toto být cílem profesora Xutila? Mstěmve
 napsiřy však nevěšři nic dobrého. Vstěmou se jedna
 o varovávři jako „ři, již nejsou kochři, řřymou“.
 Bude třeba se na cestu do podzemři řáhně vyřbrořit.

Štete, co se nám podarilo otevřít bránu a rojštít
 několiť napsiřu na stěnach, se nyní domůvrame, že tento
 chrám střeží vchod do tajného labyrintu podzemních cko-
 deb. Může toto být cílem profesora Xutila? Mstěmve
 napsiřy však nevěšři nic dobrého. Vstěmou se jedna
 o varovávři jako „ři, již nejsou kochři, řřymou“.
 Bude třeba se na cestu do podzemři řáhně vyřbrořit.

Odměny

Pokud jsi úspěšně dokončil tuto kapitolu, získáš odměnu, kterou si můžeš přenést do další kapitoly – vytvoř balíček z následujících předmětů, užitečných při prozkoumávání podzemí:

- Vrhací kotva
- Lano
- Bič
- Pochodeň
- Sekera
- Čutora

Z tohoto balíčku si náhodně lízni 2, 3 nebo 4 karty podle toho, kolik úkolů jsi splnil ve II. kapitole (0/1/2), a jednu z nich si vyber. Příští kapitolu budeš začínat s touto kartou na spodku balíčku.

Do další kapitoly ti též zůstane pomocník, kterého jsi v této kapitole zachránil.

Poznamenej si, jakou odměnu sis zvolil, abys s ní mohl příště začít.

III. kapitola – Tunel hrůzy

Domníváme se, že profesor Kutil pokračoval v cestě podzemními tunely, jež se stácejí do mnoha různých směrů pod chrámem. Vyznačuje z nich cosi zlověstného a nejráději bychom se jím vyhnuli, ale nejspíše bude nezbytné je prozkoumat, pokud máme ve svém průzkumu postupit dále. Asi bude snadné se ve spleti chodeb ztratit, ale nápisy na zdech mohou nést nějaká vodítka, jak se labyrintem pohybovat.

Naše stopařka je neklidná a vzala si mně stranou, aby mi řekla o své předtuše. Je přesvědčená, že tunely obývají některé z těch nestvůr, jež jsme zvykli zvatí strážci. A ne jen několika, ale mnoha. Pokud se nemýlí, je opravdu škoda, že nebudeme mít čas podrobně prozkoumat jejich podivné chování. Naši prioritou musí zůstat nalezení profesora – obávám se o jeho bezpečí.

Chceme-li se do podzemí spustit, musíme být připraveni na vše.

Příprava hry

Změny v přípravě jsou vypsány v následujících krocích. Zbytek hry připrav dle obvyklých pravidel pro sólo hru.

Krok 1

Odměna z II. kapitoly:

- Hru začínáš s pomocníkem navíc. Pokud jsi hrál předchozí kapitolu, vezmi si toho, kterého jsi zachránil. Pokud ne, vezmi si náhodného. Pomocník bude stříbrnou stranou nahoru a nevyčerpaný.
- Umístí předmět, který jsi získal za odměnu ve II. kapitole, na spodek svého balíčku. Pokud jsi předchozí kapitolu nehrál, vytvoř balíček z následujících karet: *Vrhací kotva*, *Lano*, *Bič*, *Pochodeň*, *Sekera* a *Čutora*. Z tohoto balíčku si lízni 2 náhodné karty, z nich si jednu vyber a umístí ji na spodek svého balíčku. Zbylé karty vrať do balíčku předmětů.



Krok 2

Použij stranu herního plánu s **CHRÁMEM PTAČÍHO BOHA**.

Pro tuto kapitolu odstraň z balíčku artefakt *Koruna strážců*.

polož vedle žetonů na chrámu.



Krok 3

Příprav tunel hrůzy:

- Umístí tyto 3 lokality na mapu dle obrázku.



Krok 4

Příprav tunel hrůzy:

- Na nejnižší lokalitu polož 1 náhodného strážce, na prostřední 2 a na vrchní 3, všechny lícem dolů.
- Na každou ze tří lokalit umístí .



Krok 5

Dle zvolené obtížnosti si vezmi výchozí suroviny.

Zvláštní pravidla

K vítězství v této kapitole musíš porazit všechny strážce v tunelu, dosáhnout chrámu a získat .

Lokality tunelu

- Tyto lokality jsou už objevené.
- Na začátku hry můžeš v tunelu prozkoumávat pouze nejnižší lokalitu.
- Když poprvé prozkoumáš nějakou lokalitu v tunelu, otoč všechny strážce na této lokalitě najednou.
- Další lokalitu v tunelu můžeš prozkoumávat teprve tehdy, když jsou všichni strážci z předchozí lokality poraženi.

Strážci

- Když na konci kola stahuješ archeologa z lokality s více strážci, musíš si vzít *Strach* za každého z nich.
- Strážce lze porazit až poté, co jej otočíš.
- Pokud se na lokalitě nachází více strážců, můžeš je porazit v libovolném pořadí – každého ale ve zvláštní hlavní akci.
- Za 6 strážců z tunelu nezískáváš žádné body, ale můžeš využít jejich odměnu. (Nemusíš si pamatovat, kteří byli z tunelu. Prostě jich na konci 6 nebudeš počítat.)



Přeživší

- Začínáš s jedním pomocníkem a během hry můžeš získat dva další. Předstírej, že je na hráčské desce místo pro tři pomocníky. Pomocník ze II. kapitoly může být vylepšen i obnoven jako obvykle.

Příběh

- Pokaždé, když z tunelu odstraníš strážce, získáš 🟡. Vždy si přečti příběhovou kartu.
- Když získáš 🟡, přečti si text v pravidlech označený 🕒.

Soupeřka

- Soupeřka nemůže prozkoumávat lokality tunelu, na nichž jsou ještě strážci.
- Pokud se soupeřka pokusí objevit lokalitu 🕒, když už žádná nezbyvájí, objeví místo toho lokalitu 🏠.

Cíle

K vítězství v této kapitole musíš splnit tyto 2 cíle:

- V tunelu hrůzy nesmí zůstat žádný strážce.
- 🕒 – Získáš 🟡.

Tento text si přečti poté, co získáš 🟡:



Spasný náleží

Když jsem objevil profesora Kutlíka, byl v blízkém stánu. Byl kost a kůže a měl dosud nejlépe zbraně. Když jsem objevil profesora Kutlíka, byl v blízkém stánu. Byl kost a kůže a měl dosud nejlépe zbraně. Když jsem objevil profesora Kutlíka, byl v blízkém stánu. Byl kost a kůže a měl dosud nejlépe zbraně.

Závěr

Tento text si přečti, pokud vyhraješ tuto kapitolu:

Profesor Kutlík byl schopen mluvit, konečně! Já jsem se dozvěděl vše o tom, co se stalo jako výprava. Nejprve šlo vše dobře a v průzkumu ostrova dělali velké pokroky. Čte jak se dostali daleko do vnitřku, zavázala na jejich tábor přivést bestie. Poškočila letadlo a uvesla jed- noho z profesorových pomocníků. Stránu po něm bylo neuspěšné, profesor tedy usoudil, že zůstat. Mluvit si představil tu radost, když spatřil svého přítele žveho a zhravého. Čte jako žak brzy jakoby obavy a třesoucím se hlasem „Křivá přívln“. Potébyval by naši pomoc, abychom mohli uzavřít na učení, ale nebezpečně mišle žvaně přivln, že měl ještě jednoho společníka, který jistě čte jako žak brzy jakoby obavy a třesoucím se hlasem „Křivá přívln“. Potébyval by naši pomoc, abychom mohli uzavřít na učení, ale nebezpečně mišle žvaně přivln, že měl ještě jednoho společníka, který jistě čte jako žak brzy jakoby obavy a třesoucím se hlasem „Křivá přívln“.

Odměny

Pokud jsi úspěšně dokončil tuto kapitolu, budeš následující kapitolu začínat s jednou soškou lícem dolů na své hráčské desce. Také dostaneš na spodek svého balíčku jeden artefakt:

- Pokud jsi splnil všechny cíle v této kapitole: vezmi si **Kamenný klíč**.
- Pokud jsi navíc splnil **jeden** z úkolů, můžeš si **místo toho** vzít jeden z artefaktů ze svého balíčku, který stojí nejvýše 3 kompasů.
- Pokud jsi navíc splnil **vice** úkolů, můžeš si **místo toho** vzít jeden z artefaktů ze svého nebo soupeřčina balíčku, který stojí nejvýše 3 kompasů.

Navíc si zvol jednoho z pomocníků, které máš na konci hry – doprovodí tě do další kapitoly.

Poznamenej si, jakou odměnu sis zvolil, abys s ní mohl příště začít.

Úkoly

- Za první získaný 🕒 získáš 2 body navíc.
- Za druhý získaný 🕒 získáš 5 bodů navíc.
- Pokud máš na konci hry v balíčku nejvýše 1 kartu **Strachu**, získáš 4 body.

Za 6 strážců z tunelu nezískáváš žádné body.

IV. kapitola – Chrám přílivu

Abychom zachránili Kutilova společníka, musí někdo projít tajným vchodem během odletu. Celá cesta je bohužel navržena jako test. Poté, co tudy dotyčný vstoupí do chrámu, musí projít zkouškou – předběhnout stoupající vodu a během toho prolomit několik zakódovaných dveří. Podle profesora je většina chrámu postavena pod vodou. Má složitý systém hrází a zámků, který způsobuje, že se chrám při přílivu zaplavuje.

Bez ohledu na to, jak neproveditelné to vypadá, jsme profesorovi nabídli pomoc, protože on sám není ve stavu, aby tuto zkoušku podstoupil sám. Zanechali jsme jej na bezpečném místě v péči několika svých pomocníků.


Profesor nám svěřil některé své poznámky, které by nám mohly být nápomocny, sošku a tajemný artefakt, o němž se domnívá, že by mohl být klíčem k některým dveřím. Snad budeme dostatečně bystří a rychlí!

Příprava hry

Změny v přípravě jsou vypsané v následujících krocích. Zbytek hry připrav dle obvyklých pravidel pro sólo hru.

Krok 1

Odměna ze III. kapitoly:


- Hru začínáš s pomocníkem navíc. Pokud jsi hrál předchozí kapitulu, vezmi si některého ze III. kapitoly. Pokud ne, vezmi si náhodného. Pomocník bude stříbrnou stranou nahoru a nevyčerpaný.
- Začínáš s jednou  lícem dolů.
- Umístí artefakt *Kamenný klíč* (popř. jinou kartu, kterou jsi získal za odměnu v předchozí kapitole) na spodek svého balíčku.

Krok 2

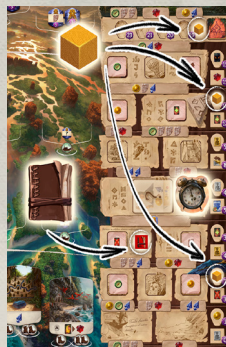





- Použij stranu herního plánu s **CHRÁMEM HADÍHO BOHA**.
- Pro tuto kapitulu odstraň z balíčku artefakt *Hvězdná mapa*.
- Artefakty *Křišťálová náušnice*, *Koruna strážců* a *Topazová náušnice* odlož stranou, budeš je potřebovat v kroku 4.



- Umístí lokalitu se zříceným letadlem lícem dolů na lokalitu I s .
- Na začátku hry nezakrývej žádné lokality blokovacími žetony – v prvním kole budou přístupné všechny.


Krok 3



- Tvůj žeton  začíná na 3. řádce stupnice bádání.
- (Žeton objevu tam nech.)
- Umístí  na konec 2., 6. a 8. řádku stupnice bádání.
- Umístí  na konec 4. řádku jako zvláštní příběhovou značku.


Krok 4




- Žetony legend nepřipravuj jako obvykle.
- Místo toho umístí na chrám karty *Křišťálová náušnice*, *Koruna strážců* a *Topazová náušnice*.
- Na ně polož  dle obrázku – krajní sloupečky po dvou a prostřední po třech.


Krok 5



- Vedle 1. řádku stupnice bádání umístí náhodný . Ten značí řádek, který bude na konci tohoto kola zaplaven.

Krok 6


Dle zvolené obtížnosti si vezmi výchozí suroviny. Během přípravy žetonů legend polož tolik  na desku soupeřky podle toho, na jakou hraješ obtížnost. Tu spočítáš tak, že sečteš hodnotu všech karet soupeřky, které budeš používat. Zelené mají hodnotu 0, červené 1 a fialové 2.

| Obtížnost soupeřky | Počet  |
|--------------------|---|
| 0 | 0 |
| 1, 2 | 1 |
| 3, 4 | 2 |
| 5, 6 | 3 |
| 7, 8 | 4 |
| 9, 10 | 5 |


Zvláštní pravidla

K vítězství v této kapitole musíš bezpečně dosáhnout chrámu a získat odtud všechny tři artefakty.





Stoupající hladina

- Během hry bude výška hladiny stoupat. Na konci každého kola si přečti pravidla zaplavování.
- Pokud se tvoje  kdykoliv ocitne na zaplaveném poli, prohráváš.
- Poté, co na konci každého kola zvedneš hladinu, získáš *Strach* za každý krok, který tvému zápisníku chybí k tomu, aby se dostal nad hladinu (i v 5. kole).
- Jakmile je nějaká lokalita zatopena, nelze ji využívat.



Herní plán

- Na konci 1. kola otoč lokalitu se zříceným letadlem. Pro účely různých efektů se v této kapitole počítá jako lokalita . Nelze ji objevit dříve.
- Kdykoliv objevíš novou lokalitu, lízni si dvě destičky a jednu z nich si vyber. Zbylou vrať na spodek balíčku.

















Příběh

- Kdykoliv  dosáhneš řádku s , otoč a přečti si jednu příběhovou kartu.
-  značí jeden z cílů. Když jej dosáhneš , přečti si příslušný text v pravidlech.
- Příběhová karta, kterou získáš po dosažení Ztraceného chrámu, nabízí místo žetonu objevu volitelný bonus. Můžeš se nejdříve podívat na zakryté žetony objevů a až pak se rozhodnout.

Soupeřka

- Kdykoliv nemůže soupeřka umístit archeologa, získá . Za každou  získá na konci hry 1 bod.
- Pokud by si soupeřka měla vzít žeton legendy, vezme si jej z krabice.



Bádání





- Díky poznámkám profesora Kutila začínáš se  na 3. řádku. Odměnu za předchozí řádky nezískáváš. Jinak platí obvyklá pravidla – nemůžeš postoupit , dokud se  nedostaneš nad něj.
- V této kapitole je možné dostat se do chrámu i s . Pokud se ti to povede, umísti žeton na první prázdné pole zleva a vezmi si žeton objevu (pokud nějaký zůstává).
- Když prozkoumáváš chrám přílivu, můžeš zaplatit suroviny a vzít si 1 žeton legendy jako obvykle. K dispozici jsou nejprve pouze .
- Když odstraníš z artefaktu poslední žeton, ihned kartu přemísti do své herní oblasti a vyhodnoť ji. Celkem tedy musíš:
 - Získat 2 , každý za  a , aby sis mohl vzít *Křišťálovou náušnici*.
 - Získat 3 , každý za  a , aby sis mohl vzít *Korunu strážců*.
 - Získat 2 , každý za  a , aby sis mohl vzít *Topazovou náušnici*.
- Jakmile získáš všechny 3 artefakty, můžeš pokračovat v nákupu žetonů legend dle obvyklých pravidel. V této kapitole je neomezený počet žetonů.
- Kdykoliv můžeš jako volnou akci odstranit ze hry jeden ze svých  a získat za to 1 .

Zaplavování

Konec 1. kola






Otoč 3 náhodné . Každým z nich úplně zablokuj odpovídající lokalitu  tak, že žeton položíš přes její efekt. Tyto lokality jsou nyní zaplavené a nelze je až do konce hry využívat.

- Zaplav 1. řádek na stupnici bádání – polož  přes symbol lupy jako na obrázku.
- Zbýlý  polož vedle 2. řádku. Značí, že na konci příštího kola bude tento řádek zaplaven.
- Otoč lokalitu se zříceným letadlem na lokalitě I s . Pro účely různých efektů se v této kapitole počítá jako lokalita .



Konec 2. kola



- Pomocí plánu zásob zcela zaplav všechny lokality  a první dva řádky na stupnici bádání (viz obrázek). Během toho stáhni použité . Pokud se některý ze soupeřiných žetonů nacházel v prvních dvou řádcích stupnice bádání, umísti jej na startovní pole na plánu zásob.
- Umísti 3  vedle 3., 4. a 5. řádku. Ty budou zaplaveny na konci příštího kola.


Konec 3. kola



- Zaplav 3., 4. a 5. řádek na stupnici bádání – polož  přes symboly lupy jako na obrázku.
- Umístí 2  vedle 6. a 7. řádku. Ty budou zaplaveny na konci příštího kola.





Konec 4. kola



- Zaplav 6. a 7. řádek na stupnici bádání – polož  přes symboly lupy jako na obrázku.
- Stupnice bádání je nyní kompletně zatopena až na pole chrámu. Tato oblast zůstane bezpečná až do konce hry.
- Poté, co se tví archeologové na konci kola vrátí, rozdej náhodně 4 strážce na již objevené lokality. Začni v horní řadě a rozdávej zleva doprava. Pokud už na lokalitě strážce je, přeskoč ji. (Pokud nemůžeš umístit všechny 4 strážce, rozdej jich alespoň tolik, kolik je to možné.)

Cíle

K vítězství v této kapitole musíš splnit tyto 3 cíle:


-  – Dosáhni pole záchrany pomocníků se svým žetonem .
-  – Udržuj  nad hladinou a dostaň se s ním až na pole chrámu.
- Získej všechny 3 posvátné artefakty ze Ztraceného chrámu.

Tento text si přečti poté, co dosáhneš pole záchrany pomocníků:



Mati! Jme dalšího Kritora kolegů! Zelené nepra-
nen, pouze otraven. Muselo být utpřeni čeká gde tak
dvoletí sam na podvýživou zadržovan. Dofřim, že se
odšud brzy dostaneme, neboť nic neupřidit zotavení tak
jako toužebně očekávána svoboda.

Další přežví!

Přesuň  na Ztracený chrám.

Tento text si přečti poté, co dosáhneš Ztraceného chrámu:




Neužijeme se vrátit a neužijeme projit kolom rogu-
renych bestii. Měame-li se odšud dostat, budeme muset
nařit zpusob, jak strážce alespon na neřaký čas uklidnit
čivran za nani by mohli být klícem. Šle dostanadach
gříství usngují, že by se v něm mohli nacházet kvězské
roucho, jež nan snad ponuže získat nad strážci vládu.
Ze to naše poslední naděje, dvere už o moc dele
neudřijme.

Šofled po opuštění chrámu byl dečberouci. Před námi
se rozprostřela rozlehlé údolí. Mprosted vrostly bíly
strom, po kvřitěk štrně údesy. Odšud vede jen jediná
cesta.

Ve obkličení

Úkoly

- Pokud dosáhneš pole chrámu svým , získáš 3 body (navíc k bodům z chrámu).
- Pokud porazíš 4 a více strážců, získáš 4 body.
- Pokud máš na konci hry v balíčku nejvýše 3 karty Strachu, získáš 3 body.

Závěr

Tento text si přečti, pokud vyhraješ tuto kapitolu:

Nakonec se nám podařilo získat kněžskou korunu a náušnice, které skutečně strážce na nějaký čas uklidnily. Podařilo se nám uprchnout z údolí a dosáhnout pobřeží, ale ten kdysi vcelku poklidný ostrov se najednou nečekaně změnil, nebezpečí číhá na každém kroku. Ani s mocnými artefakty si netroufáme tu zůstat.

Antoinette přiznala, že by mohla být viníkem té nena-dalé změny. Anonymní mecenáš sponzorující její výzkum ji žádal, aby prostudovala spojení mezi zdejší nezvyklou faunou a starodávnou kulturou. Objevila zmínky o rituálu, pomocí něž měla být schopna ovládnout všechny strážce. Ale během provádění rituálu se muselo něco strašlivě pokazit, neboť strážci se naopak nesmírně rozzu-řili a už se je nepodařilo uklidnit.

Vracíme se domů, abychom mohli pomstě strážců a dopraveni profesora do bezpečí, kde se bude moci uzdravit. Těžko říci, zda se nám jednoho dne podaří se sem navrátit. Můžeme pouze doufat, že strážci se časem uklidní nebo že ve shromážděných materiálech nalezneme něco, co situaci vyřeší.

Mnoho otázek zůstává nezodpovězených. Kdo je Antoinettiným tajemným mecenášem a proč si pře-je zůstat nepoznáni? Co vzbudilo jeho zájem o faunu Arnaku, když o ostrově dosud nikdo nestyšel, tím spíše o strážcích? Je to vše podivné.



Gratulujeme!
Podařilo se ti dokončit kampaň!

Ve vedlejším sloupci si přečti rozuzlení podle toho, jaké celkové dominanci jsi během kampaně dosáhl.

Dominance <0:

Ve stínu soupeře

Výprava se nakonec ukázala být mnohem náročnější, než jsme očekávali. Upřímně jsem rád, že jsme vůbec přežili. Ale vypadá to, že Antoinette nashromáždila spousty rozličných materiálů. Krátce po návratu domů publikovala úžasný článek, jímž si vysloužila velký ohlas. Naše úspěchy zůstávají zapomenuty.

Dominance 0–20:

Povýšení na profesora

Naši výpravě se podařilo splnit všechny cíle, jež jsme si vytýčili, a možná i něco navíc. Na universitě nás vřele přivítali a nabídli nám trvalé místo. Ve vědecké komunitě je náš výzkum vysoce ceněn. Mohlo by nám to dopomoci k získání prostředků na další výpravu.

Dominance 21–40:

Výprava století

Od návratu jsme stále v jednom kole. Naše nálezy popisující jedinečný vztah mezi prastarou civilizací a strážci ostrova rozvířil ve vědeckých kruzích plamennou diskusi. Někteří nás dokonce zvou výpravou století. Obdrželi jsme nesčetné nabídky ke spolupráci z prestižních universit a mnozí dárci projevili zájem o naši příští výpravu.

Dominance >40:

Nová teorie kulturní evoluce

Od návratu jsme středem pozornosti. Naše opravdu výjimečné poznatky se staly okamžitou senzací. Odkrytá tajemství dávné civilizace nepochybně změni nejen náš pohled na vývoj společnosti, ale také na vývoj kultur. Mnozí renomovaní vědci touží stát se členy naší skupiny a bohatí mecenáši se předhánějí v tom, kdo se stane hlavním sponso-rem naší další výpravy.

Doufáme,
že se vám
dobrodružství
líbilo.
Děkujeme,
že si hrajete!

Autoři: Mín & Elwen

Texty: Mín

Překlad: Dita Lazárková

Grafický design: Radek "rbx" Boxan
webová aplikace: pajada & Faire

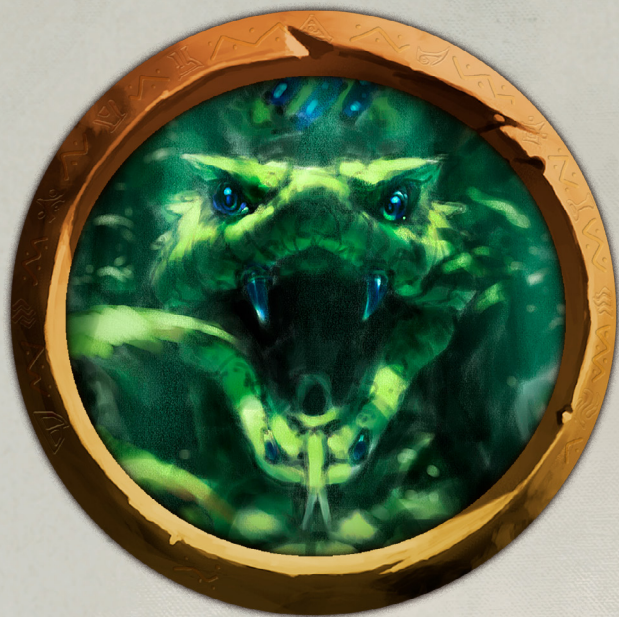
Ilustrace:

Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň,
Jakub Politzer, František Sedláček

Zvláštní poděkování
všem testerům z BGG komunity!

ZTRACENÝ OSTROV ARNAK

Pátrání po profesoru Kutilovi



Expediční Fond - Varianta pravidel pro sólo kampaň

V této variantě hrajete kampaň na nejvyšší obtížnost, ale s pomocí bohatého mecenáše, jež sídlí na pevnině a poskytuje vám přístup k prostředkům ze speciálního expedičního fondu.

Před první kapitolou se rozhodněte s jakým počtem mincí v expedičním fondu budete hrát. Doporučujeme to zkusit s 15 mincemi ve fondu. Na začátku každé kapitoly můžete z tohoto fondu vybrat libovolný počet mincí.

Každou kapitolu budete začínat s obvyklými startovními zdroji - mincí a kompasem. Poté, co nachystáte hru a doberete karty do ruky, se můžete rozhodnout kolik mincí vyberete z fondu. Přidejte tyto mince ke svým obvyklým startovním zdrojům a odečtěte si je z fondu. (V průběhu hraní do fondu nebudou žádné mince přibývat - počáteční částka vám musí vystačit na celou kampaň.)

S kolika mincemi ve fondu zvládnete porazit rivala na nejvyšší obtížnost?

Sdílejte své výsledky na BGG! www.cge.as/ar-solo-bgg

Autoři: Mín & Elwen | **Texty:** Mín | **Překlad:** Dita Lazárková | **Grafický design:** Radek "rbx" Boxan | **webová aplikace:** pajada & Faire
Ilustrace: Ondřej Hrdina, Jíří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček

Zvláštní poděkování všem testerům z BGG komunity!

